

PENGARUH PENERAPAN E-EVALUATION DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP KINERJA GURU MATEMATIKA SMA KOTA BENGKULU

Khathibul Umam Zaid Nugroho

Yulia Darmi

Anisya Soneta

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

nugrohoumam@gmail.com

Abstract

Indonesian were done some efforts to increase the quality of education, especially in *the teachers performance* in the school as *the mathematics's teacher* in every SMA, especially in the most of SMA of Bengkulu city. There is found the lack of *teacher performance* especially in *the mathematics's teacher* to do to process school grades and the the data of students. The researcher giving one solution to their. The solution is *the appplication of e-evaluation* which was it would be aid to *the mathematics's teacher* to apply and to increase the quality of performance in education of Bengkulu city. The objective of research were (1) to determine *the application of e-evaluation* in mathematics learning give the positive influence to *teacher performance* to control the assignment must be do it as *the mathematics's teacher*. (2) to determine *the application of e-evaluation* in mathematics learning give the positive influence to *teacher performance* of their effort to finish their assignment as *the mathematics's teacher*. The research was quantitative research. The instrument used is questionnaire which is it giving to the mathematics's teacher at SMA of Bengkulu city.

Key Word: *The Application of E-Evaluation and The Mathematics's Teacher Performance.*

PENDAHULUAN

Berbagai upaya pemerintah, masyarakat dan segenap bangsa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan telah dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah peningkatan kualitas kinerja guru agar memiliki kompetensi yang distandarkan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Herawaty, 2013). Namun kenyataan di lapangan masih ditemukan banyak kelemahan-kelemahan yang terjadi, seperti ditemukan di beberapa kabupaten di Provinsi Bengkulu bahwa guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran tidak mendasarkan pada analisis kebutuhan akan tetapi hanya merupakan hasil *copy-paste*, guru menjadikan perangkat perencanaan pembelajaran hanya sebagai pelengkap administrasi saja, proses pembelajaran tidak sesuai dengan perencanaan. Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan suatu model evaluasi yang praktik dan mudah diterapkan. Model evaluasi tersebut membantu guru dalam meningkatkan kinerjanya. Model evaluasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah model evaluasi elektornik berbasis teknologi informasi (*e-evaluation*). *E-evaluation* disusun dengan memanfaatkan software aplikasi dari berbagai jenis dan kegunaannya. Seperti diungkap oleh Subroto (2016) bahwa *software* yang biasa digunakan oleh beberapa sekolah adalah: aplikasi penilaian digunakan untuk laporan capaian kompetensi (LCK) pada akhir semester. Untuk itu dipandang perlu menghadirkan model evaluasi pembelajaran matematika berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang efektif untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dasar siswa sekolah menengah atas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana validitas aplikasi *e-evaluation* dengan *Visual Basic versi 2010* dan aplikasi *VBA for*

Excel 2007 serta *Access*? (2) Apakah keyakinan diri guru tentang keyakinan diri guru tentang penerapan e-evaluation dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap kinerja guru dalam penguasaan tugas-tugas yang harus dilaksanakan sebagai guru matematika? (3) Apakah keyakinan diri guru tentang penerapan e-evaluation dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap kinerja guru dalam usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas sebagai guru matematika? (4) Apakah keyakinan diri guru tentang penerapan e-evaluation dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap kinerja guru dalam menguasai proses penilaian hasil pelaksanaan tugas-tugas sebagai guru matematika? (5) Apakah keyakinan diri guru tentang penerapan e-evaluation dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap kinerja guru dalam melakukan tindakan profesional bagi keberhasilan pendidikan matematika?

Visual basic adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Microsoft. Software yang dibuat dalam membantu kinerja guru matematika adalah jenis pemrograman berbasis dekstop (Enterprise, 2017). Software e-evaluation ini berbasis visual basic yang menggunakan variabel. Variabel adalah kode program yang digunakan untuk menampung nilai tertentu. Nilai yang disimpan didalam variabel dapat diproses oleh server (Hariyanto, 2017).

Hasil penelitian Subroto (2016) tentang evaluasi pembelajaran matematika Indonesia (disingkat dengan *E-evaluation*) sebagai suatu program aplikasi atau software evaluasi pembelajaran matematika yang dalam tulisan ini disebut dengan *e-evaluation*. Desain Model *E-evaluation* berkaitan dengan penggunaan, prosedur penggunaan, proses input dan output dari hasil penelitian Subroto (2016). *E-evaluation* berbasis EPMIna yang dirancang oleh Subroto (2016) sangat tepat untuk mengatasi permasalahan evaluasi pembelajaran matematika dan kaitannya dengan kinerja guru matematika dikarenakan program ini sudah valid, praktis dan efektif.

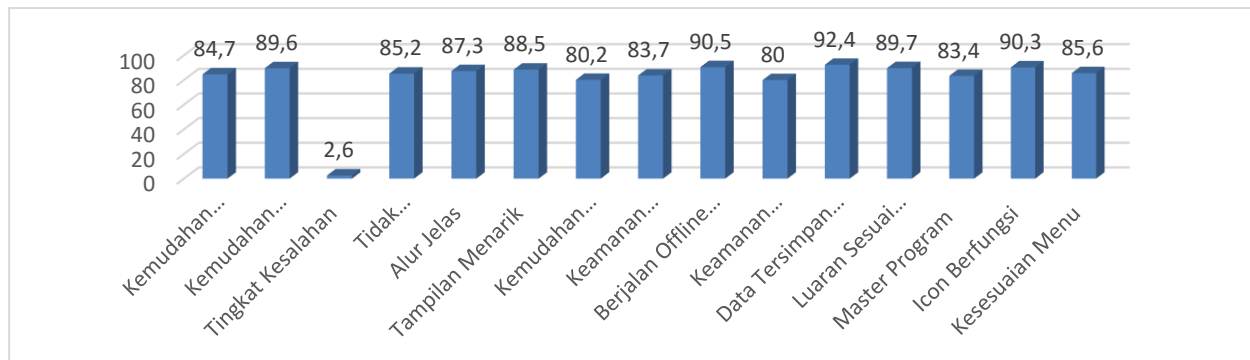
Kinerja adalah penampilan hasil karya personil baik kuantitas maupun kualitas dalam suatu organisasi dan merupakan penampilan individu maupun kelompok kerja personil. Deskripsi dari kinerja menyangkut 3 komponen penting yaitu : (1) Tujuan: Penentuan tujuan dari setiap unit organisasi merupakan strategi yang digunakan untuk meningkatkan kerja (2) Ukuran: Dibutuhkan ukuran apakah seorang personil telah mencapai kinerja yang diharapkan, untuk itu kuantitatif dan kualitatif standar kinerja untuk setiap tugas dan jabatan personil memegang peranan penting (3) Penilaian: Penilaian kinerja secara reguler yang dikaitkan dengan proses pencapaian tujuan kinerja setiap personil. Pengertian kinerja dengan deskripsi tujuan, ukuran operasional, dan penilaian reguler mempunyai peran penting dalam merawat dan meningkatkan motivasi personil. Pada sisi lain, Armstrong dan Baron (1988) memandang kinerja sebagai perilaku dan hasil, bahwa kinerja menyangkut bagaimana (*how*) sesuatu diorganisasikan dan apa (*what*) yang diorganisasikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian Faktorial 2x2. Penelitian ini dilaksanakan di SMA-SMA Negeri yang ada di Kota Bengkulu. Dari 18 Desember 2017 sampai 28 Desember 2017. Sampel penelitian ini dipilih dengan teknik *simple random sampling* (Cochran, 2005) 20 orang. Pemilihan sampel menggunakan bilangan acak melalui bantuan Program Aplikasi SPSS 16. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian kinerja guru matematika dan kuisisioner keyakinan diri. Alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitian ini adalah instrumen penelitian dalam bentuk angket. Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka analisis data penelitian ini berupa analisis statistika inferensial, yang didahului dengan analisis statistika deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menentukan tingkat validitas, e-evaluation diuji validitas dan kepraktisannya. Uji validitas digunakan pengujian *blackbox*, sebagai metode pengujian perangkat lunak dengan fokus fungsional. Fokus fungsional ini meliputi input dan output aplikasi, yakni menguji apakah e-evaluation sudah sesuai atau tidak sesuai dengan harapan. Selanjutnya, hasil analisis rekayasa perangkat lunak e-evaluation yang dilakukan pengguna secara keseluruhan berfungsi dengan baik. Berikut adalah hasil telah terhadap rekayasa perangkat lunak adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Analisis Perancangan Perangkat Lunak

Berdasarkan Gambar 4.9, diperoleh tanggapan pengguna sebagai berikut. Kemudahan Instalasi (84.7%), Kemudahan Operasional (89.6%), Tingkat Kesalahan (2.6%), Tidak Mengalami Kendala (85.2%), Alur Jelas (87.3%), Tampilan Menarik (88.5%), Kemudahan Input Data (80.2%), Keamanan Instalasi (83.7%), Berjalan Offline Baik (90.5%), Keamanan Database (80%), Data Tersimpan dalam Database (92.4%), Luaran Sesuai Database (89.7%), Master Program (83.4%), Icon Berfungsi (90.3%), dan Kesesuaian Menu (85.6%). Hasil analisis data tanggapan pengguna di atas menunjukkan bahwa program *e-evaluation* dapat digunakan dan berfungsi dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data penelitian diuraikan dalam hasil penelitian yang telah dicapai, maka simpulan penelitian sebagai berikut. **Pertama:** Pembuatan aplikasi *e-evaluation* dengan *Visual Basic versi 2010* dan aplikasi *VBA for Excel 2007* serta *Access* memiliki tingkat validitas dan praktikalitas tinggi. **Kedua:** Keyakinan Diri Guru Matematika tentang *E-Evaluation* berpengaruh langsung positif terhadap Kinerja guru matematika dalam penguasaan tugas-tugas yang harus dilaksanakan sebagai guru matematika. **Ketiga:** Keyakinan Diri Guru Matematika tentang *E-Evaluation* berpengaruh langsung positif terhadap Kinerja guru dalam usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas sebagai guru matematika. **Keempat:** Keyakinan Diri Guru Matematika tentang *E-Evaluation* berpengaruh langsung positif terhadap Kinerja guru dalam menguasai proses penilaian hasil pelaksanaan tugas-tugas sebagai guru matematika. **Kelima:** Keyakinan Diri Guru Matematika tentang *E-Evaluation* berpengaruh langsung positif terhadap Kinerja guru dalam melakukan tindakan profesional bagi keberhasilan pendidikan matematika. Berdasarkan simpulan penelitian ini dapat memberikan saran sebagai berikut. **Pertama:** Karena hasil pengembangan aplikasi *e-evaluation* dengan *Visual Basic versi 2010* dan aplikasi *VBA for Excel 2007* serta *Access* memiliki tingkat validitas dan praktikalitas tinggi, disarankan kepada pengguna, praktisi, peneliti dan mahasiswa untuk dapat meningkatkan efektivitas aplikasi tersebut. **Kedua:** Karena Keyakinan Diri Guru Matematika tentang *E-Evaluation* berpengaruh langsung positif terhadap Kinerja guru matematika dalam penguasaan

tugas-tugas yang harus dilaksanakan sebagai guru matematika, disarankan agar aplikasi *E-Evaluation* dapat diterapkan secara kontinu dan sustainable.

Daftar Pustaka

- Armstrong, Michael and Baron, Angela. (1998). *Performance Management*. London: Institute of Personnal and Development.
- Cochran, William G. (2005). *Teknik Penarikan Sampel*. Diterjemahkan oleh Rudiansyah dan Erwin R. Osman. Cetakan 1. Jakarta: UIP. h. 21-22.
- Enterprise, Jubilee. (2017). *Otodidak Visual Basic*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hariyanto, Agus. (2017). *Membuat Aplikasi Computer Based Test denan PHP MySQLi dan Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Herawaty. (2013) Pengaruh Kecerdasan Emosional, Partisipasi Guru Dalam Forum Ilmiah, Keyakinan Diri (*Self Efficacy*), Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Matematika (Studi Kausal di SMP Negeri se-Provinsi Bengkulu). Disertasi Doktor: UNJ Jakarta.
- Nugroho, Eko & Kusumawardani Suning Sri. (2011). *Pengembangan Piranti Penyusun Soal Ujian Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Subroto, Iwan. (2016) *Model Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis TIK yang Efektif untuk Mengetahui Keyerapaian Kompetensi Dasar Siswa SMA*. Tesis: FKIP Unib.